

## **E-Card berbasis QR code untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Mutiara Harapan Lawang Kabupaten Malang**

**Maslakha Indaini<sup>a</sup>, Dwi Agus Setiawan<sup>b</sup>, Denna Delawanti<sup>c</sup>**

<sup>a,b,c</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

E-mail: cicilia@unikama.ac.id\*

---

### **Abstract**

*This study aims to develop a learning medium in the form of an E-Card utilizing QR Code technology to enhance early reading skills of first-grade students at SD Mutiara Harapan Lawang. The media was designed in response to the issue of low interest and limited reading ability among students by integrating visual and audio elements through QR Code technology. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The study involved 21 first-grade students as research subjects. The validation results from material experts (95%), language experts (100%), and media experts (93%) indicate that the media is highly suitable for use. Practicality tests showed an appropriateness level of 95% from teachers and 93% from students. Additionally, effectiveness testing revealed a significant improvement in students' learning outcomes, as evidenced by the comparison of pretest and posttest scores. The findings suggest that the QR Code-based E-Card is a valid, efficient, and beneficial tool for developing early reading skills among first-grade elementary school students.*

### **Article History**

*Submitted: 17 Juli 2025*

*Accepted: 22 Juli 2025*

*Published: 23 Juli 2025*

### **Key Words**

*E-Card, QR Code, early reading skills, first-grade elementary students, learning media*

---

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media belajar E-Card yang menggunakan QR Code untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas 1 SD Mutiara Harapan Lawang. Media ini dibuat sebagai jawaban atas masalah rendahnya minat dan kemampuan membaca siswa, dengan mengintegrasikan elemen visual dan audio melalui teknologi QR Code. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Objek penelitian terdiri dari 21 siswa kelas 1. Hasil evaluasi oleh ahli materi (95%), ahli bahasa (100%), dan ahli media (93%) menunjukkan bahwa media sangat pantas untuk digunakan. Uji praktik menunjukkan tingkat kelayakan 95% dari para guru dan 93% dari siswa. Sementara itu, pengujian efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa yang terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa E-Card berbasis QR Code adalah alat yang sah, efisien, dan bermanfaat dalam pengembangan keterampilan membaca awal bagi siswa kelas 1 SD.

### **Sejarah Artikel**

*Submitted: 17 Juli 2025*

*Accepted: 22 Juli 2025*

*Published: 23 Juli 2025*

### **Kata Kunci**

*E-Card, QR Code, keterampilan membaca permulaan, siswa kelas 1 SD, media pembelajaran*

---

## **PENDAHULUAN**

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, penggunaan media digital dalam pendidikan telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan. Menurut Safira (2023) Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak bisa dihindari didalam kehidupan, karena kemajuan teknologi akan terus berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. . Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi telah menghasilkan banyak inovasi baru guna menunjang proses pembelajaran. Sejalan dengan hal itu (Gretta dkk., 2023) mengemukakan bahwa melalui perkembangan teknologi informasi yang semakin maju saat ini mempermudah guru membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu aspek utama dalam pendidikan dasar adalah pengembangan keterampilan membaca pada

tingkat SD. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yaitu membaca, merupakan suatu masalah yang mendapat banyak perhatian dalam kehidupan manusia. Menurut Harianto (2020) membaca yaitu pengucapan kata kata dan perolehan kata dari bahan cetakan. Pada hakikatnya membaca merupakan suatu hal yang rumit sebab melibatkan banyak hal, bukan hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas seperti, visual, berfikir, psikolinguistik dan metakognitif (Suparlan 2021). Membaca merupakan sarana untuk mempelajari suatu hal sehingga bisa memperluas pengetahuan dan menggali pesan-pesan tertulis dalam bahan bacaan yang akhirnya dapat dituangkan dalam bentuk tulisan yaitu menulis (Dafit, 2017).

Kemampuan membaca pemahaman yang dimiliki seseorang bukanlah merupakan kemampuan yang turun-temurun, melainkan hasil proses belajar mengajar yang dilakukan dengan tekun dan terlatih. Pada anak usia SD, terutama anak kelas 1 SD membaca memerlukan adanya pendekatan seperti pengenalan huruf secara bertahap, hal ini masuk pada tahap membaca tingkat awal. Menurut Nurul dkk., (2024) Tahap awal ini memiliki peran signifikan dalam proses belajar siswa kelas rendah, materi yang di baca pada tahap ini masih sederhana, terdiri dari suku kata dan belum termasuk frasa kompleks. Pada tahap ini teknik membaca yang digunakan adalah membaca nyaring atau bersuara. dengan membaca nyaring siswa akan dilihat kemampuan membacanya melalui ketepatan menyuarakan tulisan, kewajaran lafal, intonasi, kejelasan suara dan kelancaran (Maria dkk., 2023), Pada keterampilan membaca ini dapat mengajarkan dasar-dasar membaca kepada siswa, (Syahid dkk.,2022) sehingga kemampuan keterampilan membaca siswa berkembang dengan baik di kemudian hari. Senada dengan pendapat (munir dkk., 2023) menegaskan bahwa tujuan keterampilan membaca adalah untuk melatih siswa agar lebih terampil dan fasih dalam memahami bacaan. Dengan tantangan yang di hadapi siswa SD yaitu kemampuan memusatkan perhatian masih kurang, pemahaman membaca masih kurang dan kurang terlatih dalam pengucapan serta kesulitan menghubungkan bunyi dengan huruf sehingga pentingnya keterampilan membaca pada tingkat dasar menjadi semakin menonjol, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Suparlan (2021) fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dan alat interaksi dengan manusia lainnya. Namun, tantangan pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat kelas 1 SD, menuntut pendekatan yang lebih spesifik dan menarik. Proses belajar membaca di level ini membutuhkan media yang tidak hanya informatif tetapi juga memberikan rangsangan yang cukup untuk mempertahankan ketertarikan siswa, dalam meningkatkan daya serap informasi. Maka dari itu perlunya penggunaan media pembelajaran yang interaktif, kehadiran media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran diataranya, siswa lebih fokus selama proses pembelajaran dan siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran (Handini dkk, 2022). Menurut Penelitian Sulistyaningsih (2019) menekankan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat siswa dan efektivitas pemahaman bahasa, memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan *E-Card*. Kombinasi visual dan auditori pada media pembelajaran memberikan dimensi baru dalam peningkatan keterampilan membaca, merangsang panca indera siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Penggabungan media gambar dan audio dalam *E-Card* menandai suatu langkah maju dalam merancang pengalaman pembelajaran yang holistik.

Studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti menemukan tantangan yang dihadapi oleh siswa kelas 1 SD Mutiara Harapan Lawang pada proses membaca permulaan yang sering kali mendapatkan beberapa kendala. Ditemukan tantangan bahwa SD Mutiara Harapan adalah sekolah yang berbasis multikultural sekaligus berbasis *english school* yang menjadikan permasalahan pembelajaran bahasa indonesia kurang dipahami dengan baik oleh siswa terutama dalam keterampilan membaca. Proses pembelajaran membaca di usia ini seringkali

dihadapkan pada kendala, seperti keterbatasan daya tahan konsentrasi, kurangnya minat, dan berbagai faktor lain yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Sedangkan Kelebihan SD Mutiara Harapan memiliki penguatan karakter yang cukup baik, seperti pembiasaan karakter dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi meminta izin ketika ke kamar mandi dengan menggunakan bahasa Inggris, toleransi beragama yang tinggi, dan sekolah yang berbasis *bilingual school* dan pembagian kelas menjadi 2 rombel, sehingga dalam 1 kelas tidak terlalu banyak murid sehingga bisa terfokus dalam pembelajaran. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Mutiara Harapan, ditemukan permasalahan yang terjadi di kelas 1 dalam hal kemampuan membaca, diantaranya kurang lancar membaca, pembelajaran kurang terfokus, masih lambat dalam pemahaman membaca, kurangnya minat siswa dalam membaca, kesulitan membedakan huruf mirip sehingga sulit dalam menyusun kata-kata dan pengucapan kata yang kurang tepat ketika siswa membaca. Dalam menanggapi permasalahan ini perlu adanya pendekatan seperti pengenalan huruf secara bertahap, hal ini masuk pada tahap membaca tingkat awal. Selain itu, juga perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Peneliti menyadari pentingnya fondasi membaca pada usia ini, penelitian ini fokus pada konteks khusus, yaitu kelas 1 SD Mutiara Harapan Lawang Kabupaten Malang. Pendidik harus mampu memberikan stimulasi baik melalui metode maupun media dan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak (Dwi; Ratna dkk., 2021). Membaca secara mandiri, pada usia ini, membutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam memahami suatu materi. Media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bagi anak usia ini adalah kartu kata. Sejalan dengan pendapat (Fatimah 2019) mengemukakan bahwa kartu kata adalah media pembelajaran yang mana siswa akan menggunakan beberapa gabungan kartu kata yang disusun menjadi kalimat baik itu menjadi sebuah cerita maupun teks bacaan yang akan memudahkan siswa untuk belajar membaca. Hal ini dapat meningkatkan minat baca siswa. Peningkatan minat baca dapat dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan media yang inovatif. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran membaca, penelitian ini mengusung ide pengembangan *E-Card* berbasis *QR Code*. Pemanfaatan *QR Code* dalam *E-Card* bertujuan memberikan solusi terhadap kendala-kendala yang dihadapi siswa, sekaligus memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar mereka. Penelitian sebelumnya mencatat keberhasilan penggabungan media pembelajaran berupa gambar dan audio dalam meningkatkan pemahaman siswa. Studi oleh Mc-Morrow (2016) menunjukkan bahwa kombinasi gambar dan audio dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan keterampilan membaca. Oleh karena itu, integrasi media tersebut dalam *E-Card* memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dalam konteks ini, pengembangan *E-Card* berbasis *QR Code* menjadi sebuah langkah inovatif. Penggunaan *QR Code* sebagai elemen utama *E-Card* merupakan inovasi signifikan. *QR* yang memiliki kepanjangan *Quick Response* merupakan teknologi yang memungkinkan akses cepat ke informasi melalui penggunaan kode yang di tunjuk (Mutiara 2024). *QR Code* memberikan akses instan ke sumber daya pembelajaran tambahan, menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan responsif. Pengembangan media kartu bergambar berbasis *E-Card* dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran materi kosakata yang di dalamnya berisikan kartu kata bergambar (Putri dkk., 2023). Penelitian oleh Chai dkk. (2017) menekankan bahwa penggunaan perangkat lunak dan aplikasi digital dapat meningkatkan keterampilan literasi anak-anak melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dengan memanfaatkan teknologi *QR Code* pada *E-Card*, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang interaktif, memotivasi, dan efektif, memberikan dasar kuat untuk pembentukan literasi mereka sejak SD. Peneliti menggunakan *E-Card* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca karena dapat memaksimalkan

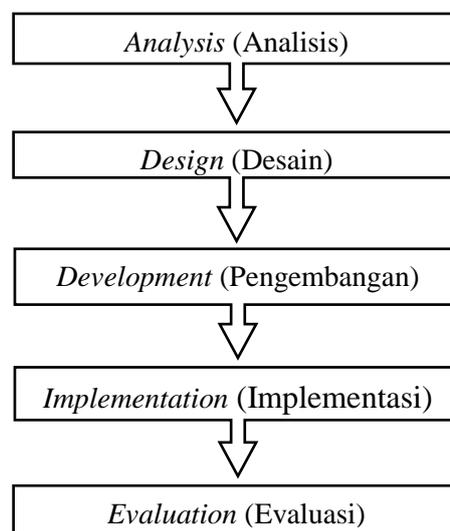
teknologi yang ada, guru sudah melakukan sosialisasi tetapi belum di aplikasikan dengan baik, guru belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis *IT Card*, belum ada yang mengembangkan *E-Card* pada pembelajaran sebelumnya, sehigga peneliti ingin mengembangkan media *E-Card* untuk pembelajaran bahasa sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Pengembangan *E-Card* berbasis *QR Code* ini, yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik Mutiara Harapan Lawang, Kabupaten Malang, diharapkan dapat mengatasi permasalahan dan memberikan solusi pendidikan yang lebih relevan. *E-Card* bebrbasis *QR Code* ini merupakan pengembangan dari kartu edukatif, berfungsi sebagai alat bantu visual yang memuat informasi sederhana seperti huruf dan kata, kemudian peneliti mengembangkan kartu tersebut dengan menambahkan teknologi *QR Code*, yang bisa di akses siswa berupa teks dan audio hanya dengan memindai kode melalui perangkat yang tersedia. Senada dengan pendapat (Suryanti dkk., 2023) media ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memahami pembelajaran melalui game berbasis *E-Card*. Dengan merinci penggunaan *E-Card* ini sebagai suatu perangkat pembelajaran yang tidak hanya mendukung keterampilan membaca tetapi juga bersesuaian dengan kebutuhan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 Fase A terkait dengan suku kata, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan pada pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran di tingkat dasar. Sehingga, siswa kelas 1 SD Mutiara Harapan Lawang dan sekitarnya dapat menikmati pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif, memotivasi, dan relevan dengan perkembangan zaman. Media *E-Card* memiliki kelebihan dibandingkan dengan media yang sudah ada, yaitu praktis, dapat digunakan dimanapun, medianya menarik sehingga membuat siswa aktif dalam belajar dapat diakses melalui *smartphone*, gratis dan mudah dalam pengoprasiaannya (Gretta dkk., 2023). Sejalan dengan Chintia (2021) *E-Card* akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa dan pembelajaran tidak terkesan membosankan. Media *E-Card* yang sederhana sangat bermanfaat bagi siswa untuk menampilkan gambar dan deskripsinya, serta dengan warna yang menarik dapat menjadi daya tarik siswa untuk belajar sehingga lebih menyenangkan (Ika dkk., 2021).

Kebaruan kajian ini terletak pada upaya menjawab tantangan pembelajaran dasar, khususnya di kelas 1 SD. Penggunaan teknologi *QR Code* dalam *E-Card* bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media pengembangan pembelajaran terhadap kendala daya tahan konsentrasi dan minat siswa, menghadirkan pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif. Melalui kebaruan-kebaruan ini, penelitian ini berusaha memberikan kontribusi positif pada pengembangan pendidikan dasar dan memberikan inspirasi bagi penelitian dan inovasi selanjutnya di bidang penggunaan teknologi dalam pembelajaran di tingkat dasar, terutama dalam pengembangan meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Mutiara Harapan Lawang Kabupaten Malang. Integrasi *E-Card* dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat dasar menghadirkan kebaruan dalam metode pengajaran terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 Fase A tentang suku kata. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan kurikulum mata pelajaran tersebut dengan memanfaatkan teknologi *QR Code*, yang dapat memotivasi siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan relevan. Media *E-Card* yang sederhana sangat bermanfaat bagi siswa untuk menampilkan gambar dan deskripsinya, serta dengan warna yang menarik dapat menjadi daya tarik siswa untuk belajar sehingga lebih menyenangkan (Ika dkk., 2021) Kebaruan kajian ini terletak pada upaya menjawab tantangan pembelajaran dasar, khususnya di kelas 1 SD. Penggunaan teknologi *QR Code* dalam *E-Card* bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media pengembangan pembelajaran terhadap kendala daya tahan konsentrasi dan minat siswa, menghadirkan pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif. Menurut Mintohari (2024) *QR Code* yang dihubungkan dalam media *E-Card* dapat digunakan secara efektif saat pembelajaran. Pengembangan *E-Card* berbasis *QR Code*

sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Mutiara Harapan Lawang menghadirkan sejumlah kebaruan yang menciptakan perbedaan signifikan dalam konteks pembelajaran. Melalui pemahaman mendalam terhadap konteks Mutiara Harapan Lawang, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan terhadap tantangan yang dihadapi siswa kelas 1 SD di wilayah tersebut. *E-Card* berbasis *QR Code* diharapkan dapat mengatasi kendala keterbatasan daya tahan konsentrasi dan kurangnya minat dalam proses pembelajaran membaca. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya sekadar proyek teknologi, melainkan suatu usaha untuk menghadirkan solusi kontekstual yang dapat memberikan dampak positif pada keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Mutiara Harapan Lawang. Dalam hal ini, peneliti bermaksud ingin melakukan penelitian berjudul **“E-Card Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1SD Mutiara Harapan Lawang Kabupaten Malang”**.

#### METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development). Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah mengembangkan suatu produk, yaitu *E-Card* berbasis *QR Code*, dengan fokus pada efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD. Menurut Waruwu (2024) bahwa metode ini bertujuan menghasilkan produk dengan melewati proses mengidentifikasi kemungkinan masalah, merancang, dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik. Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, model ini tersusun secara terprogram secara sistematis untuk upaya pemecahan masalah belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ini dikembangkan untuk memandu proses pembuatan media pembelajaran agar efektif, efisien, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna (Salahuddin dkk., 2021). Menurut Trisiana & Wartoyo (2016) bahwa desain pengembangan model ADDIE ini menggunakan 5 tahap pengembangan seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 3.1 . Tahap Pengembangan Model ADDIE**

(Sumber, Steven J. McGriff, Instructional Systems, College of Education, Penn State University dalam Trisiana & Wartoyo 2000)

Pada tahap Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan dan kesulitan dalam pembelajaran membaca di kelas 1 SD. Wawancara dengan guru, observasi langsung di kelas dan survei kepada siswa untuk mendapatkan data serta menganalisis media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap desain peneliti, beberapa hal yang dilakukan

dalam tahap desain ini, mencakup perencanaan isi materi, tata letak visual, serta integrasi *QR Code* untuk akses mudah melalui perangkat digital. Bentuk desain media pembelajaran yang digunakan yaitu *E-Card* berbasis *QR Code* yang dapat memudahkan siswa aktif dalam pembelajaran, desain di buat dengan menggabungkan antara teknologi informasi dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia terutama materi suku kata untuk kelas 1 SD. Media pembelajaran *E-Card* berbasis *QR Code* ini dirancang dengan berbantuan platform canva yang nantinya akan dimasukkan kedalam *google drive*, dan Pembaca *QR Code* yang digunakan untuk mengakses *QR Code* didalam *E-Card*. Tahap selanjutnya yaitu pengembangan, Tahap pengembangan adalah saat produk direalisasikan. Media pembelajaran pada tahap ini dikembangkan sesuai dengan tahap desain yang telah dirancang oleh peneliti. Validasi akan dilakukan setelah media pembelajaran selesai dibuat. Para ahli yang kompeten melakukan kegiatan validasi untuk menelaah dan menilai media pembelajaran kemudian memberikan saran dan komentar yang akan menjadi panduan revisi yang bertujuan memperbaiki dan menyempurnakan hasil produk. Setelah melakukan realisasi produk hingga produk selesai, selanjutnya dilakukan tahap penerapan produk, pada tahap ini dilakukan untuk menerapkan produk didalam pembelajaran dikelas, yang bertujuan untuk melihat respon siswa dan juga mengukur kepraktisan dan keefektifan penggunaan produk yang telah melalui tahap revisi dan tahap ujicoba validasi dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Setelah semua tahap pengembangan (implementasi) selesai, tahap selanjutnya evaluasi, tahap terakhir dalam model pengembangan, yang bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan mutu media pembelajaran yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan dengan memanfaatkan instrumen yang telah dirancang secara sistematis. Hasil evaluasi dianalisis untuk mengukur seberapa baik media *E-Card* berbasis *QR Code* memenuhi standar kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan. Hasil evaluasi juga menjadi acuan dalam melakukan revisi akhir, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar layak untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 SD.

Penelitian ini melibatkan 21 siswa kelas 1 SD sebagai subjek penelitian yang telah mendapatkan ijin dalam melaksanakan penelitian ini. Dalam penelitian ini tidak hanya mengembangkan produk, tetapi juga menilai uji aspek kelayakan, kepraktisan dan keefektifan *E-Card* berbasis *QR Code* materi suku kata pada pelajaran bahasa Indonesia, sehingga *E-Card* berbasis *QR Code* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas 1 SD. Teknik yang digunakan untuk menganalisis dan mengumpulkan data disajikan dalam tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1 teknik analisis dan pengumpulan data**

Data Kualitatif	Data Kuantitatif
Digunakan untuk mengelola hasil ulasan dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi berupa saran dan komentar media <i>E-Card</i> berbasis <i>QR Code</i> .	Analisis ini didapat melalui bentuk angka, yaitu skor dari penilaian ahli materi, bahasa dan media serta tanggapan dari guru dan siswa

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup observasi awal, lembar validasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, angket untuk mengetahui tanggapan guru terhadap produk untuk menguji tingkat kepraktisan produk serta tes yang digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan. Proses validasi dilakukan oleh satu orang validator media, satu orang validator bahasa dan satu orang validator materi yang merupakan dosen. Sebelum produk di uji coba, siswa mengerjakan soal pre-test, dan setelahnya diberikan soal post-test yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana keefektifan produk yang dikembangkan. Uji kepraktisan dilihat dari angket yang diberikan kepada guru kelas. Untuk uji keefektifan digunakan rumus  $N\text{-Gain}$ , nilai didapat dari hasil pre-test dan post-test yang dikerjakan siswa. Setelah tahap pengumpulan data selesai selanjutnya dilakukan evaluasi produk *E-Card*

berbasis QR Code dengan materi suku kata dari masukan dan saran revisi para ahli, serta penilaian kepraktisan yang diberikan kepada guru kelas.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini mengembangkan media pembelajaran *E-Card* berbasis *QR Code*. Pengembangan media pembelajaran *E-Card* berbasis *QR Code* menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan dan kesulitan dalam pembelajaran membaca di kelas 1 SD. Tahap analisis ini untuk peneliti menemukan kebutuhan dan kesulitan siswa dalam membaca, sehingga media digital yang menarik dan mudah digunakan sangat diperlukan. Oleh karena itu, sebagai solusi inovatif dikembangkanlah *E-Card* berbasis *QR Code*. Menurut teori konstruktivisme oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran harus memberi ruang bagi siswa untuk aktif membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Sehingga guru perlu menerapkan pembelajaran yang aktif kreatif dan menarik bagi siswa. Kedua tahap desain, Terdapat beberapa hal yang dilakukan dalam tahap desain ini, mencakup perencanaan isi materi, tata letak visual, serta integrasi *QR Code* untuk akses mudah melalui perangkat digital. Tahap awal peneliti adalah menyusun suku kata sesuai dengan metode SAS, mencari gambar yang sesuai dan merekam suara ejaan yang benar dari suku kata pada kartu kata, peneliti menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain *E-Card*, kemudian *E-Card* di *upload* melalui *google drive* ditambah dengan fitur *QR Code* yang memuat audio serta gambar ejaan sesuai dengan Metode SAS. Ukuran *E-Card* 14cmx10cm. Dilengkapi suku kata gambar dan *QR Code* yang berisi audio.

Ketiga tahap pengembangan, Tahap pengembangan adalah saat produk direalisasikan. Media pembelajaran pada tahap ini dikembangkan sesuai dengan tahap desain. Validasi akan dilakukan setelah media pembelajaran selesai dibuat. Para ahli yang kompeten melakukan kegiatan validasi untuk menelaah dan menilai media pembelajaran kemudian memberikan saran dan komentar yang akan menjadi panduan revisi yang bertujuan memperbaiki dan menyempurnakan hasil produk. Angket validasi ahli media pembelajaran dengan satu validator yaitu dosen yang berpengalaman dalam bidang media pembelajaran dan angket validasi ahli materi dengan satu validator yaitu satu dosen yang mempunyai pengalaman pada bidang mata pelajaran bahasa Indonesia serta angket validasi ahli bahasa dengan satu validator yaitu dosen yang berpengalaman pada bahasa. Validasi akan terus dilakukan sampai dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Tabel 2 Hasil Validasi Oleh Validator**

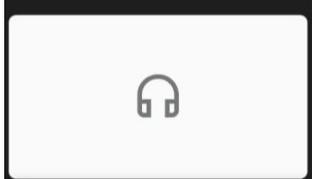
Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	95%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak
Ahli Media	93%	Sangat Layak

Validasi menunjukkan bahwa isi telah sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, bahasa sesuai dengan pemahaman siswa kelas IV, dan tampilan visual dinilai mendukung pembelajaran. Rata-rata nilai dari seluruh validator adalah 96% yang dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi ini menunjukkan bahwa produk telah sesuai dengan kurikulum. Setelah media *E-Card* berbasis *QR Code* dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi, dilakukan uji coba terbatas (kelompok kecil) untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media. Uji coba terbatas ini melibatkan 10 siswa kelas 1 SD Mutiara Harapan Lawang sebagai subjek. Kepraktisan media dinilai melalui angket yang diberikan kepada guru kelas, sedangkan keefektifan media dinilai melalui pemberian pretest dan posttest kepada siswa untuk melihat peningkatan hasil belajar. Data

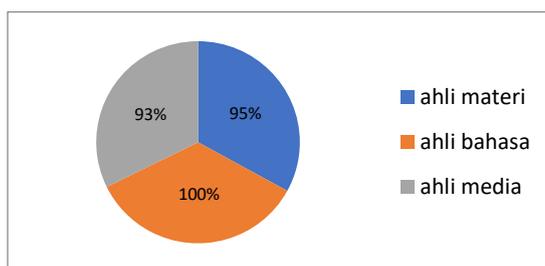
yang diperoleh dari hasil angket dan tes tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam model pengembangan, yang bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan mutu media pembelajaran yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan dengan memanfaatkan instrumen yang telah dirancang secara sistematis. Hasil evaluasi dianalisis untuk mengukur seberapa baik media *E-Card* berbasis *QR Code* memenuhi standar kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan. Hasil evaluasi juga menjadi acuan dalam melakukan revisi akhir, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar layak untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 SD.

Selain analisis kuantitatif, analisis Kualitatif dari validator juga penting untuk acuan pada proses revisi pengembangan produk ini. Berikut tabel 3 hasil validasi dari validator.

**Tabel 3 analisis produk sebelum dan sesudah revisi**

No	Produk Sebelum Revisi	Produk Setelah Revisi
1.	 <p>Penam dengan metode SAS didalam isi <i>QR Code</i>.</p>	 <p>Tamp jaan sesuai dengan metode SAS didalam isi <i>QR Code</i></p>
2.	 <p>ita s.</p>	 <p>a suku kata.</p>

Penilaian dari ahli media dari aspek kelayakan kegrafikan mendapat presentase 93% dengan kategori sangat layak. *E-Card* berbasis *QR Code* dinilai sangat layak oleh ahli media karena tampilan yang menarik, berisi suku kata dan gambar serta dilengkapi dengan *QR Code* yang mendukung pembelajaran. Hasil validasi dari produk *E-Card* berbasis *QR Code* dapat dilihat dari gambar 4 berikut.



**Gambar 4 Hasil uji kevalidan produk**

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan *E-Card* berbasis *QR Code* di kelas I SD Mutiara Harapan Lawang. Uji coba diikuti 21 siswa dan 1 guru sebagai pengamat. Siswa diminta untuk mengeja suku kata kemudian meng-*scan QR Code* yang berda di pojok bawah *E-Card*, kemudian siswa mendengar ejaan suku kata yang disajikan didalam *QR Code* tersebut. Sementara peneliti melakukan observasi selama pembelajaran berlangsung.

**Tabel 5 Hasil uji kepraktisan produk**

Validator	Presentase	Kategori
Guru	95%	Sangat Layak
Siswa	93%	Sangat Layak

Hasil observasi menunjukkan siswa antusias dan tertarik serta aktif dalam pembelajaran, siswa juga menyimak dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Angket ini menunjukkan 93% siswa tertarik dan aktif selama proses belajar mengajar berlangsung didalam kelas. Temuan penting lainnya adalah siswa sudah memahami apa itu QR Code dan mengetahui bagaimana cara membaca QR Code melalui aplikasi di smartphome, beberapa siswa menyatakan pernah menggunakan QR Code namun untuk hal selain pembelajaran, sehingga ketika penerapan E-Card berbasis QR Code ini berlangsung, siswa tidak merasa kesulitan.

Selanjutnya tahap evaluasi, dimana tahap ini ada tahap terakhir dalam model pengembangan, yang bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan mutu media pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini siswa juga diberikan soal pre-test dan post-test yang digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa dapat memahami dan menggunakan serta memahami materi suku kata terutama dalam hal mengeja suku kata, peneliti menerapkan metode SAS yang digunakan untuk mengeja suku kata. Guru kelas juga memberikan umpan balik positif mengenai produk E-Card berbasis QR Code, memberikan masukan dan saran untuk produk yang digunakan oleh peneliti dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-Card* berbasis *QR Code* adalah inovasi yang valid, efektif, dan praktis untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas 1 SD. Pemanfaatan media ini mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dalam membaca, seperti rendahnya minat, keterlambatan pemahaman, serta kesulitan dalam membedakan dan mengeja suku kata. Melalui penerapan teknologi berupa *QR Code* yang menyimpan audio dan gambar, *E-Card* bisa memberikan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD yang cenderung visual dan auditori.

Dengan tahapan pengembangan ADDIE, produk dikembangkan secara terstruktur mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain media, pengembangan konten dan fitur, hingga pelaksanaan dan evaluasi hasil penggunaan di kelas. Validasi yang dilakukan oleh pakar media, pakar bahasa, dan pakar materi menunjukkan bahwa media ini tergolong sangat layak, dengan rata-rata skor validitas sebesar 96%. Uji efektivitas yang melibatkan siswa dan guru memperlihatkan tingkat respons positif yang signifikan terhadap kenyamanan penggunaan dan daya tarik media. Sementara itu, hasil pengujian keefektifan menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penggunaan media, yang dibuktikan dengan kenaikan nilai post-test dibandingkan pre-test melalui perhitungan *N-Gain*. Keberhasilan media *E-Card* berbasis *QR Code* ini tidak hanya terletak pada penguasaan aspek teknis membaca dasar, tetapi juga pada perannya dalam membangun motivasi belajar, meningkatkan konsentrasi siswa, serta menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan strategi yang menggabungkan metode SAS dan teknologi digital, media ini juga mendukung perkembangan kurikulum pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada topik suku kata untuk Fase A kelas rendah

## REFERENSI

- Fatimah D. N. (2019). " Pengaruh Media Kartu Kalimat Terhadap Literasi Membaca Pemahaman Di Kelas Rendah" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 154-161

ISSN: 3025-1206

- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336–2344.
- Farid Nurul A (2022). "Penggunaan Metode SAS Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemula." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 57-63.
- Agustin, S., Nurhasanah, A., & Pribadi, R, A. (2022). "perencanaan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca dengan penggunaan media pembelajaran kartu huruf kelas 3 SDn Panunggulan 2." *Pendas : jurnal ilmiah pendidikan dasar*.6(2), 221-231.
- Sulistyaningsih, S."Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Tantangan dan Peluang." *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*.
- Suprijono, A."Inovasi Pembelajaran di Konteks Lokal: Penelitian dan Temuan." *Jurnal Inovasi Pendidikan Lokal*,.
- Hariato, E."Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Inovasi Pendidikan Lokal*, 9(1), 1-7.
- Suparlan."Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-12.
- Handini, A., Ermiana, I.,& Otaviyanti, I. (2022)."Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se-Gugus 1 Kecamatan Narmada." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 163-167.
- Putri, D., & Sukartiningsih W., (2023)."Pengembangan Media E-Card Interaktif Keragaman Benda Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas II Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 688-698.
- Chairina, I. (2020). "Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas Rendah Melalui Media Big Book". *Aloes*, 1-9